NES-FM-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL

ocean

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

© 1992 H-B Productions. All rights reserved.
Based on the characters created by Charles Addams.
TM designates a trademark of Paramount Pictures.

Precautions

1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.

2) This is a high-precision game. It should not be stored in very hot or cold places. Never hit it, drop it, or take it apart.

3) Avoid touching the connectors, and do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.

4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT™

Contents

Pugsley's Scavenger Hunt...2
Getting Started.....4
Controls.....5
Status Display.....7
How to Play.....8
Pick-Ups.....17
Playing Tips.....20

Pugsley's Scavenger Hunt

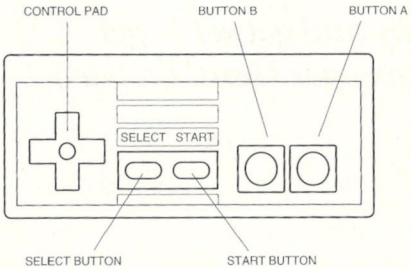
As if things weren't ooky enough! Darling little Pugsley has lost his family to kidnappers who have hidden them as prisoners in their own spooky house. Only lovable little Pugsley can rescue them by hunting for delightfully strange items located in secret spots within their weird mansion. OOK! What oddities and atrocities await him! There are twisted creatures and complex features at every turn of the task. If precious little Pugsley is able, he'll find and rescue Gomez, Granny, Wednesday and Uncle Fester and see them to the music room. Each one holds a piece of

the unnaturally lovely music which Lurch must play to unlock the secret passage leading to Morticia. Pugsley's only helper is the charmingly bizarre Thing™, who brings him startling messages to help him along.

So get ready to get spooky and get set to get kooky...it's Pugsley's Scavenger Hunt! En garde!

Getting Started

Insert the Pugsley's Scavenger Hunt Game Pak and turn on your Nintendo Entertainment System. After a few seconds, press the Start Button to begin the game.



Controls

START: Press Start to begin playing Pugsley's Scavenger Hunt. Also the Pause mode; the A button returns you to play.

START, then **SELECT**: Ends the game while in the Pause mode.

SELECT: This makes Pugsley shuffle to the left.

BUTTON A: Press Button A to jump. Tapping the button will make a small jump, while holding it down will make a bigger

jump. The amount of time that you hold the button down is directly responsible for the height of the jump.

BUTTON B: This will make Pugsley shuffle to the right.

CONTROL PAD

Up: Makes Pugsley climb up, or stand up when crouching; also, walk through doors.

Down: Makes Pugsley climb down or crouch; also, walk down through pipes.

Left: Moves Pugsley left.

Right: Moves Pugsley right.

Status Display

The Status Panel displays the following:

Hearts: Shows the number of hearts you have remaining. Hearts indicate your energy.

Lives: Indicates the number of lives you have remaining.

Score: Displays your current score.

Invisible bonuses will be given randomly throughout the game. These are worth 1000 points each.

Extra lives are attained by collecting the extra-life icons hidden all around the Mansion.

How to Play

Your Goal

Pugsley must fully explore the Addams Mansion and rescue Gomez, Wednesday, Granny, Uncle Fester and Morticia. The Mansion is enormous, and his journey will take him inside,

outside, above and below. While walking, flying and swimming, Pugsley must keep his wits about him at all times, as danger lurks within every scenario.

The only help Pugsley has are various messages from Thing™, his only ally.

Where to Begin

You begin at the front door to the Addams Mansion. At this point, you can explore around outside, or enter the front door by pushing Control Pad Up.

On entering the Mansion, Pugsley has a choice of doors to enter, each accessing a different area of the house. These can be played in any order, but some are better (and easier) to complete than others.

Dealing with Strange Creatures

Within each area are a number of strange creatures who will do their utmost to hinder Pugsley. The only way to eliminate these guys is to jump onto them. But WATCH OUT! If any of them has a pointed or spiked head, you must avoid hitting them!

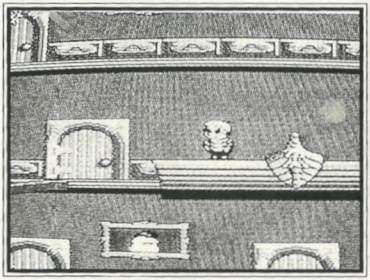
Each door from the Hall of Stairs will lead, ultimately, to one of the Big Bad Guys, and therefore a major reward - either a captured member of the Addams Family, or an extra Heart.

Finding Items

Also, there are items scattered around the Mansion that can assist Pugsley in his task. Many of these are in plain view along the way, but nothing is as straightforward as it seems! The Addams Family, and everything associated with them, is WEIRD ....especially their home! Secret doors exist everywhere. Of course, these doorways are usually invisible to the human eye,

so exploration of walls and floors is highly recommended. Look out especially for inconsistencies in appearance. It is all very deceptive, but highly rewarding if discovered.

Rescuing Family Members



Each time you rescue a member of your Family, they will make their way immediately to the Music Room. Here Lurch sits at his organ and plays a tune. Each member of the Family gives Lurch a portion of

music to play. This tune will build up gradually, as Gomez, Granny, Wednesday and Uncle Fester have been rescued. Once they are ALL congregated in the Music Room, Lurch will have the entire tune to play which will open up the secret passage leading to the underground chambers, and eventually...Morticia!

Switches

At strategic places within the Mansion are Switch-Blocks. These are sometimes marked ON or OFF, and sometimes just shown as

a patterned block. The result can be discovered further down your path (or maybe back the way you came!). These usually make platforms appear or provide access to otherwise inaccessible places. YOU must figure out whether they should be switched on or off - experiment!

End-of-Level Bad Guy

At the end of each major area of the Mansion, you will confront a LARGE Bad Guy! To defeat it, you must stomp on its head a number of times, while avoiding it and any projectiles it may launch. An ENERGY METER will appear on the right side of

the screen to display how many hits you need to defeat the Bad Guy. Accomplish this, and the reward makes it all worthwhile.

Continue

When you lose all of your lives, you are allowed to CONTINUE the game if desired. When this option is selected, you will restart from the Hall of Stairs in the Mansion. However, you will retain the same number of HEART units you had when you last played, and whichever members of your family you had rescued.

Password

When you score a major achievement, such as gaining an extra HEART, or rescuing a member of the Family, you will be given a password - MAKE A CAREFUL NOTE OF THIS! Next time you play the game, you can input your password to enable you to start with the same number of HEARTS and Family rescued, as you had last time you played. You will, however, restart the game in the Hall of Stairs.

Thing™

By some of the doors, you will see a box labelled A. These boxes

contain Thing™ and if you jump up under them, Thing™ will spring out and reveal a clue for the section you are playing. These can be REALLY useful!

Pick-Ups

As you explore the Mansion, you will come across plenty of bonuses that will give you extra power and points:

Invisible Bonuses

These are worth 1000 points each and are scattered throughout the Mansion.

Flying Beanie Caps

You will find these spread randomly throughout the Mansion and its grounds. When you collect the hat and tap Button A, you can fly around the level instead of jumping. The hat will last until you lose a life or leave the level to go onto the next.

1 UP Icons

These are worth finding because they will give you an extra life!

Running Shoes

Collect these and your running speed will be doubled.

Shield Icon

When collected, this will protect you from any physical harm, usually caused by impact with creatures. It will not protect you from falling into lava or other similar danger. Beware, because the power of the shield is limited.

Sweets and Cakes

Along the way you can collect sweets and cakes. For every 25 you will have a Heart replenished (if necessary). On collecting 100 sweets or cakes, you will get an extra life.

Playing Tips

* Trees are a good place to begin. Then find somewhere cold. The Big Bad Guys at the end of these sections may be dangerous, but they are not Heartless.

* Going back through the same door does not always lead you back to the same place.

* There is always a 'safe spot' when confronted by a Big Bad Guy. Find this and you should defeat him easily.

* Use the creatures as 'springboards' to jump on in order to reach an otherwise inaccessible spot.

* Map your progress. Remember, the Mansion is HUGE and you don't want to forget where you're going (or have been!).

* Platforms may materialize in mid-air as you walk across - be brave!

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

PRECAUTIONS

1) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

2) Ceci est un jeu de haute précision. Il doit ne pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT™

Table Des Matieres

Pugsley's Scavenger Hunt.....26
Mise en route.....27
Les commandes.....28
L'ecran d'informatiom.....31
Le jeu.....32
Objets à ramasser.....40
Trucs et astuces.....42

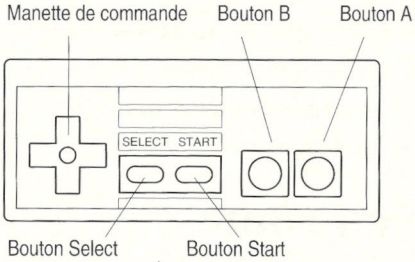
Pugsley's Scavenger Hunt™

Ben voyons! Comme si les choses n'étaient pas assez horribles comme ça. La famille entière de ce pauvre petit Pugsley chéri a été enlevée. Les kidnappeurs les ont fait prisonniers et les ont cachés dans leur propre maison. Seul notre adorable petit Pugsley peut les retrouver en recherchant des objets délicieusement bizarres cachés dans les recoins secrets de ce manoir étrange. GASP! Combien, ô combien de bizarreries horribles attendent notre héros ! Il trouvera des créatures tortueuses et des pièges complexes à tous les coins d'écran. Si notre charmant Pugsley en est capable, il retrouvera Gomez, Granny, Wednesday et Oncle Fester et les ramènera dans la salle de musique. Chacun d'entre eux détient un morceau de cette musique au charme surnaturel que Lurch devra jouer afin d'ouvrir le passage secret qui mène à Morticia.

Pugsley aura pour seule aide celle de Thing™ au charme tout à fait bizarre, qui lui fait passer des messages incompréhensibles destinés à l'aider dans sa quête. ***Alors accrochez-vous, et préparez-vous à avoir peur ...voici Pugsley's Scavenger Hunt! Ça va saigner!***

Mise en route

Insérez la cartouche Pugsley's Scavenger Hunt dans votre Nintendo Entertainment System et allumez l'appareil. Après quelques secondes, appuyez sur le bouton "START" pour lancer le jeu.



Les commandes

START: Appuyez sur le bouton "START" pour lancer "Pugsley's Scavenger Hunt". Ce bouton sert aussi à passer en mode pause. Appuyez sur le bouton A pour revenir au jeu.

START puis **SELECT**: Met fin au jeu lorsque vous vous trouvez en mode pause.

SELECT: Pugsley se déplace vers la gauche en traînant les pieds.

BOUTON A: Appuyez sur le bouton A pour sauter. Tapoter sur le bouton vous fait faire de petits sauts, tandis que maintenir le bouton appuyé vous fait sauter plus haut. La hauteur du saut est directement proportionnelle à la durée pendant laquelle vous maintenez le bouton appuyé.

BOUTON B: Pugsley se déplace vers la droite en traînant les pieds.

Manette De Commande

Vers le haut: permet à Pugsley de grimper, ou de se relever lorsqu'il est accroupi; également de passer par les portes.

Vers le bas: permet à Pugsley de descendre ou de s'accroupir; également de descendre par les tuyaux.

Vers la gauche: déplace Pugsley vers la gauche.

Vers la droite: déplace Pugsley vers la droite.

L'écran d'information

L'écran d'information donne les renseignements suivants:

Coeurs: Indique le nombre de coeurs qu'il vous reste. Les coeurs symbolisent votre énergie.

Vies: Indique le nombre de vies qu'il vous reste.

Score: Affiche votre score du moment.

Des bonus invisibles sont donnés au hasard au cours du jeu. Ils valent 1000 points chacun.

Pour obtenir des vies supplémentaires, il vous faudra récupérer les icônes de

vies supplémentaires cachées d'un bout à l'autre du manoir.

Le jeu

Vos objectifs

Pugsley doit explorer le Manoir Addams dans son entier et porter secours à Gomez, Wednesday, Granny, Oncle Fester et Morticia. Le manoir est gigantesque et ses pérégrinations l'amèneront à l'intérieur, à l'extérieur, par-dessus et par-dessous. Qu'il marche, qu'il vole ou qu'il nage, Pugsley devra garder la tête sur les épaules s'il veut réussir à éviter tous les dangers prévus dans chaque scénario.

Pugsley aura pour seule aide les messages que lui envoit Thing™, son unique allié.

Par où commencer?

Vous commencez à la porte d'entrée du manoir des Addams. Là, il vous est possible soit d'explorer les alentours, soit de rentrer dans la maison en poussant la manette de commande vers le haut.

Lorsqu'il pénètre dans le manoir, Pugsley a le choix entre plusieurs portes, chacune d'entre elles donnant accès à une partie différente de la maison. Vous pouvez choisir ces portes dans n'importe quel ordre mais certaines sont préférables (et plus faciles à terminer).

Que faire contre les créatures bizarres?

Dans chaque partie de la maison se trouvent des créatures bizarres qui feront de leur mieux pour empêcher Pugsley de mener à bien sa tâche. La seule façon de

les éliminer? Leur sauter dessus, pardi. MAIS ATTENTION! Surtout ne tapez pas sur celles qui ont une pointe sur la tête!

Chaque porte du hall d'entrée finira par vous amener à un des grands méchants affreux et donc à une forte récompense - soit la libération de l'un des membres de la famille Addams, soit un coeur supplémentaire.

Comment trouver les objets?

Quantités d'objets disséminés dans le manoir peuvent aider Pugsley dans sa tâche. Nombre d'entre eux sont faciles à voir durant sa joyeuse promenade, mais rien n'est aussi simple qu'il y paraît! La famille Addams, et tout ce qui la touche de près ou de loin, est BIZARRE... et leur maison l'est en particulier. Il

existe des portes secrètes dans tous les coins. Bien sûr, ces passages sont habituellement invisibles à l'oeil humain, il est donc soigneusement recommandé de bien explorer les murs et le sol. Recherchez particulièrement tout ce qui paraît un tant soit peu inconsistant. Les apparences sont très trompeuses; déjouez-les et vous en serez récompensé(e).

Que se passe-t-il lorsque vous délivrez les membres de la famille?

Chaque fois que vous délivrez un membre de la famille, celui-ci se rend dans la salle de musique. C'est là que Lurch s'assied à l'orgue et commence à jouer. Chaque membre de la famille lui donne une partie du morceau à jouer. Petit à petit, la chanson entière se forme, au fur et à mesure que vous délivrez

Gomez, Granny, Wednesday et Oncle Fester. Une fois qu'ils seront TOUS réunis dans la salle de musique, Lurch sera capable de jouer le morceau entier, ce qui ouvrira le passage secret menant aux chambres souterraines et, finalement, à Morticia.

Les interrupteurs

Vos trouverez des blocs-interrupteurs situés en des points stratégiques du manoir. Ils portent parfois l'incription "ON" (MARCHE) ou "OFF" (ARRET), ou parfois simplement un motif particulier. Leurs effets apparaissent habituellement lorsque vous continuez votre chemin (l'effet a également parfois lieu là où vous venez de passer). Habituellement, il s'agit de plateformes qui apparaissent ou vous permettent d'atteindre des endroits qui

seraient, sinon, inaccessibles. A vous de déterminer s'il faut les allumer ou les éteindre - expérimentez!

Le méchant de fin de niveau

A la fin de chacune des principales zones du manoir, vous devrez vous confronter au méchant de service. Et celui-là, c'est du sérieux! Pour le vaincre, vous devrez lui piétiner la tête un certain nombre de fois, tout en prenant soin d'éviter les projectiles qu'il pourrait vous jeter. Un compteur d'énergie ("ENERGY METER") apparaîtra sur le côté droit de l'écran et celui-ci vous indiquera le nombre de coups qu'il vous faudra porter à l'affreux pour le battre. Parvenez-y, et la récompense sera à la hauteur de vos espérances.

Pour continuer

Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, il vous est permis de CONTINUER à jouer si vous le désirez. Si vous sélectionnez cette option, vous repartirez du hall d'entrée de la maison. Cependant, vous conserverez le nombre de COEURS que vous aviez lors de votre dernière partie, ainsi que les membres de la famille que vous aviez déjà libérés.

Mot de passe

Lorsque vous effectuez une action d'éclat, par exemple quand vous obtenez un coeur supplémentaire, ou quand vous libérez un membre de la famille, un mot de passe vous est donné - PRENEZ-EN BIEN NOTE! Au cours de votre prochaine partie, vous pourrez taper votre mot de passe de façon à repartir avec

le même nombre de COEURS et de membres de la famille libérés. Cependant, le jeu reprendra dans le hall d'entrée.

Thing™

En passant certaines portes, vous verrez une boîte portant la lettre "A". Ces boîtes contiennent Thing™ et si vous sautez par-dessous, Thing™ sortira de la boîte et vous donnera un indice sur la zone dans laquelle vous vous apprêtez à jouer. Cela peut être PARTICULIEREMENT utile!

Objets à ramasser

Durant votre exploration du manoir, vous rencontrerez toutes sortes de bonus pouvant vous apporter de l'énergie supplémentaire et des points:

Bonus invisibles

Ils valent 1000 points chacuns et sont disséminés dans tout le manoir.

Casquettes volantes

Vous les trouverez sur le sol, soit dans la maison, soit dans les jardins. Lorsque vous récupérez le chapeau et tapez sur le bouton A, cela vous permet de voler pour faire le tour du niveau, plutôt que d'avoir à sauter. Les pouvoirs du chapeau resteront valables jusqu'à ce que vous perdiez une vie ou que vous passiez au niveau suivant.

Icônes 1 UP

Celles-ci valent la peine d'être cherchées: elles vous donnent une vie supplémentaire.

Chaussures de sport

Récupérez-les et elles vous permettront de courir deux fois plus vite.

Icône bouclier

Lorsque vous l'aurez récupérée, celle-ci vous protégera contre tout dommage physique, en particulier quand vous vous cognez à une créature. Elle ne vous protégera pas en cas de chute dans la lave ou contre d'autres dangers similaires. Méfiez-vous, car le pouvoir du bouclier a ses limites.

Bonbons et gâteaux

Vous trouverez en chemin des bonbons et des gâteaux. Chaque fois que vous en récupérerez 25, vous aurez droit à un coeur tout neuf (si vous l'avez déjà entamé). Avec 100 bonbons ou gâteaux, vous obtiendrez une vie supplémentaire.

Trucs et astuces

* Les arbres constituent un bon point de départ. Ensuite, cherchez quelque chose de froid. Les méchants de fin de niveau sont peut-être dangereux, mais ils ne manquent pas de coeur.

* Repasser par la même porte ne vous ramène pas toujours au même endroit.

* Lorsque vous vous confrontez à un gros méchant, il existe toujours un coin sûr. Trouvez-le et vous le vaincrez sans problème.

* Utilisez les créatures comme des "tremplins" pour pouvoir sauter jusqu'à des endroits inaccessibles.

* Rappelez-vous de vos déplacements. N'oubliez-pas que le manoir est gigantesque; ne vous y perdez pas!

* Il se peut que des plateformes apparaissent dès que vous commencez à marcher dans le vide - montrez-vous courageux!

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de details.

WAARSCHUWING

1. Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette er in doet of er uit haalt.

2. Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage temperaturen of harde schokken en stoten. Bewaar hem bij kamertemperatuur en probeer nooit hem uit elkaar te halen.

3. Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat worden, anders ontstaan er storingen in de elektronica. Steek nooit je vingers of metalen voorwerpen in de openlng van de aansluiting.

4. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT ™

Inhoud

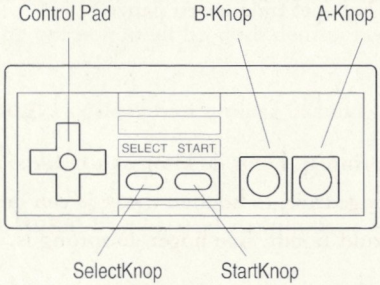
Pugsley's Scavenger Hunt..... 48
Opstelling..... 49
De Bedieningen.....50
Status Display..... 52
Hoe het moet.....53
Pickups.....60
Tips.....62

Pugsley's Scavenger Hunt™

Alsof het er al niet griezelig genoeg aan toe gaat! De lieve kleine Pugsley is zijn familie kwijtgeraakt aan kidnappers die hen in hun eigen griezelige huis als gevangenen hebben verstopt. Alleen de lieflijke kleine Pugsley kan hen redden door naar verrukkelijk vreemde artikelen te zoeken die op geheime plaatsen in hun rare huis zitten. OEK! Wat voor rariteiten en afschuwelijkheden staan hem te wachten?! Op zijn speurtocht komt hij bij elke draai getikte wezens tegen. Als de dierbare kleine Pugsley het goed doet kan hij Gomez, Granny, Wednesday en Oom Fester redden en naar de muziekkamer brengen. Elk van hen bezit een onnatuurlijk mooi stukje muziek dat Lurch moet spelen om de geheime gang die naar Morticia leidt te openen. Pugsley heeft als enige hulp het charmante, bizarre Thing™ dat hem verrassende berichten brengt om hem verder te helpen. ***Het is heel spookachtig, het maakt je dol ... Pugsley's Scavenger Hunt! Wees op je hoede!***

De Opstelling

Stop het Pugsley's Scavenger Hunt Game Pak in het Nintendo Entertainment System en zet hem aan. Na een paar seconden kun je op de Startknop drukken om met het spel te beginnen.



De Bedieningen

START: Druk op Start om met Pugsley's Scavenger Hunt te beginnen. Ook om te pauzeren; met de A-knop begint het spel weer.

START en dan **SELECT**: Beëindigt het spel tijdens een pauze.

SELECT: Pugsley sloft naar links.

KNOP A: Druk op Knop A om te springen. Door de knop aan te tikken maak je een klein sprongetje en door hem ingedrukt te houden maak je een grotere sprong. Hoe langer je de knop ingedrukt houdt, hoe hoger de sprong is.

KNOP B: Pugsley sloft naar rechts.

CONTROL PAD

Omhoog: Pugsley klimt omhoog of staat vanuit een gebukte houding op; ook loopt hij door deuren heen.

Omlaag: Pugsley klimt omlaag of bukt; ook loopt hij door buizen naar beneden.

Naar links: Pugsley gaat naar links.

Naar rechts: Pugsley gaat naar rechts.

Status Display

Het Status Display paneel geeft het volgende aan:

Harten: Geeft het aantal resterende harten aan.

Harten duiden je energie aan.

Levens: Geeft het aantal resterende levens aan.

Score: Geeft je huidige score aan.

Door het hele spel heen worden willekeurig onzichtbare bonussen uitgedeeld.

Deze zijn elk 1000 punten waard.

Extra levens worden verkregen door de extra-leven-iconen te verzamelen die door het hele huis heen verborgen zijn.

Hoe het moet

Het Doel

Pugsley moet het huis van de Addams familie helemaal doorzoeken en Gomez, Wednesday, Granny, Oom Fester en Morticia redden. Het huis is gigantisch en op zijn tocht komt hij binnen, buiten, bovenop en eronder. Pugsley moet bij het lopen, vliegen en zwemmen constant op zijn hoede zijn omdat er overal gevaar dreigt.

Pugsley wordt uitsluitend geholpen door verschillende berichten van Thing™, zijn enige bondgenoot.

Waar je moet beginnen

Je begint bij de voordeur van het Addams huis. Van daaruit kun je ofwel de omgeving verkennen of door de voordeur naar binnen gaan door de Control Pad omhoog te drukken.

Als Pugsley het huis binnengaat kan hij uit een aantal deuren kiezen die elk toegang verschaffen tot een ander deel van het huis. Deze kunnen in willekeurige volgorde worden binnengegaan maar sommige delen zijn beter (en gemakkelijker) om af te werken dan andere.

Vreemde wezens

In elk deel bevinden zich een aantal vreemde wezens die hun best doen om Pugsley tegen te werken. De enige manier om deze kerels uit de weg te ruimen

is door op hun kop te springen. Maar KIJK UIT! Je mag de wezens met scherpe punten op hun hoofd niet raken!

Vanaf de hal met trappen leidt elke deur uiteindelijk naar één van de Grote Slechterikken en daarmee naar een extra beloning - ofwel een gevangen genomen lid van de Addams familie ofwel een extra hart.

Het vinden van de artikelen

Ook liggen er overal in het huis artikelen die Pugsley bij zijn taak kunnen helpen. Veel daarvan zijn duidelijk te zien maar niets is zo eenvoudig als het lijkt! De Addams familie, en alles wat daarmee te maken heeft, is RAAR...vooral hun huis! Er zijn overal geheime deuren. Deze deuren zijn

natuurlijk normaal met het menselijk oog niet te zien en het verkennen van muren en vloeren is dus zeer aan te raden. Kijk vooral uit naar onregelmatigheden. Het is allemaal zeer bedrieglijk maar het ontdekken wordt goed beloond.

Het redden van de familieleden

Telkens als je een lid van je familie hebt gered gaat hij of zij onmiddellijk naar de muziekkamer. Daar zit Lurch achter zijn orgel en speelt een stuk muziek. Elk lid van de familie geeft Lurch een stuk muziek om te spelen. De muziek wordt geleidelijk aan opgebouwd naarmate Gomez, Granny, Wednesday en Oom Fester worden gered. Als zij zich ALLEMAAL in de muziekkamer verzameld hebben kan Lurch het hele stuk spelen dat de geheime gang opent

die naar de ondergrondse kamers leidt en uiteindelijk naar...Morticia!

Schakelaars

Op strategische plaatsen in het huis zitten schakelblokken. Die worden soms met ON of OFF aangeduid en soms worden ze gewoon als een geruit blok aangegeven. Het resultaat merk je als je verder gaat (of misschien als je dezelfde weg terug gaat!). De schakelaars doen meestal plateaus verschijnen of bieden toegang tot plaatsen waar je anders niet binnen komt. JIJ moet er achter zien te komen of de schakelaars aan of uit moeten worden gezet - experimenteer!

Slechterik aan het eind

Aan het eind van elk belangrijk deel van het huis kom je een GROTE

slechterik tegen! Om hem te verslaan moet je hem een aantal malen op zijn hoofd slaan terwijl je hem, en eventuele projectielen die hij werpt, ontwijkt. Rechts op het scherm verschijnt een ENERGIEMETER die aangeeft hoeveel keer je hem moet treffen om hem te verslaan. Volbreng dit en de beloning zal het zeker waard zijn.

Doorgaan

Als je al je levens hebt verloren kun je als je dat wilt DOORGAAN (CONTINUE). Als je daarvoor kiest begin je weer in de hal met trappen in het huis. Je behoudt echter het aantal HARTEN dat je had toen je het laatst speelde en ook de leden van je familie die je gered had.

Wachtwoord

Bij bepaalde successen, zoals het verkrijgen van een extra HART of het redden van een lid van de familie, krijg je een wachtwoord - ONTHOUD DIT GOED! De volgende keer dat je het spel speelt kunje je wachtwoord invoeren zodat je met hetzelfde aantal HARTEN en geredde familieleden begint als je de laatste keer had. Je begint het spel echter wel steeds in de hal met trappen.

Thing™

Bij sommige deuren vind je een kastje met een A daarop. Daarin zit Thing™ en als je er van onderen tegen aan springt schiet Thing™ tevoorschijn en geeft je een aanwijzing voor het deel waarin je speelt. Dit kan GEWELDIG handig zijn!

Pickups

Bij het verkennen van het huis kom je veel bonussen tegen die je extra krachten en punten geven:

Onzichtbare bonussen

Die zijn elk 1000 punten waard en en bevinden zich door het hele huis heen.

Vliegende Beanie-hoedjes

Je vind die overal in het huis en in de tuin. Als je het hoedje pakt en Knop A aantikt kun je rondvliegen in plaats van springen. Het hoedje duurt totdat je een leven verliest of tot je het niveau verlaat om naar het volgende door te gaan.

1 UP-iconen

Die zijn het zoeken zeker waard en geven je een extra leven!

Hardloopschoenen

Pik deze op en je snelheid verdubbeld.

Schild-icon

Hierdoor wordt je beschermd tegen lichamelijk letsel dat meestal door een botsing met wezens wordt veroorzaakt. Het geeft je geen bescherming als je in lava valt of tegen dat soort gevaren. Wees op je hoede want de macht van het schild is beperkt.

Snoepen en Gebak

Je kunt onderweg snoep en gebak verzamelen. Voor elke 25 daarvan wordt je hart aangevuld (als dat nodig is). Als je 100 snoepjes of gebakjes hebt verzameld krijg je een extra leven.

Tips

* Bomen zijn een goede plaats om te beginnen. Zoek dan iets kouds. De slechterikken aan het eind van deze delen kunnen wel gevaarlijk zijn maar ze zijn toch niet harteloos.

* Als je door dezelfde deur terug gaat kom je niet altijd op dezelfde plaats terug.

* Er is altijd een 'veilige plaats' als je een grote slechterik tegenkomt. Vind die en je kunt hem gemakkelijk verslaan.

* Gebruik de wezens als 'springplanken' om op te springen en plaatsen te bereiken waar je anders niet bij kunt.

* Breng je tocht in kaart. Denk eraan dat het huis GIGANTISCH is en dat je niet moet vergeten waar je naar toe gaat (of al geweest bent!).

* Plateaus kunnen midden in de lucht tevoorschijn komen als je erover heen loopt - wees dapper!

OCEAN EUROPE LTD.

DISTRIBUE PAR: ECUDIS S.A.
47 Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex
Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex: 301 176 F

© 1992 H-B Productions. All rights reserved.
Based on the characters created by Charles Addams.
TM designates a trademark of Paramount Pictures.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON